**مجموعه مستندات**

**فاز اول پروژه نرم افزار**

**فروردین 1403**

فهرست

[اعضا گروه 3](#_Toc163743233)

[لینک به نمونه اولیه 4](#_Toc163743234)

[توضیح اولیه راجب پروژه 5](#_Toc163743235)

[نحوه راه‌اندازی پروژه در GitHub 6](#_Toc163743236)

[ساختار گروه 7](#_Toc163743237)

[دلایل انتخاب فیگما به عنوان ابزار پروتوتایپ 7](#_Toc163743238)

[1.تحت وب بودن 7](#_Toc163743239)

[2. اشتراک گذاری انعطاف پذیر 8](#_Toc163743240)

[3. همکاری تیمی 8](#_Toc163743241)

[4. دسترسی رایگان 9](#_Toc163743242)

[5. اکوسیستم و جامعه‌کاربری 9](#_Toc163743243)

[داشتن افزونه‌های (Plugin) گوناگون 9](#_Toc163743244)

[‌وجود کتابخانه‌های (Library) متعدد 9](#_Toc163743245)

[چند مورد از فواید کتابخانه ها در فیگما: 9](#_Toc163743246)

[6. قابلیت Prototyping 10](#_Toc163743247)

[7. ‌کامپوننت‌ها (Components) 10](#_Toc163743248)

[8. ذخیره سازی و اشتراک‌گذاری مبتنی بر ابر 11](#_Toc163743249)

[9. تعریف استایل 11](#_Toc163743250)

[10. بازخورد و کامنت 12](#_Toc163743251)

[11. آشنایی اعضای تیم با فیگما 12](#_Toc163743252)

[12. سرعت 12](#_Toc163743253)

[مورد اضافه: figjam 13](#_Toc163743254)

[برخی از دلایل عدم انتخاب دیگر ابزارهای موجود 13](#_Toc163743255)

[**لیست برچسبهای انتخاب شده و دلیل انتخاب هر یک از آن‌ها** 15](#_Toc163743256)

# اعضا گروه

علیرضا محمدنژاد

99012268034 aarmn80@gmail.com

فرید افراخته

990122680092 afrakhte.445@gmail.com

مریم مشکین

1400012268041 maryam.meshkin807@gmail.com

مرتضی ملایی

1400012268010 mm.gov.1381@gmail.com

مهیار رجائی

990122680045 mahyar.rajaei.mail@gmail.com

مهدی صادقی نژاد

1400012268019 yara.sadeghi81@gmail.com

سيد ارسلان واثق رحیم پرور

1400012268012 vrparsalan@gmail.com

# لینک به نمونه اولیه

Prototype

# توضیح اولیه راجب پروژه

فاز اول پروژه درباره‌ی ساخت نمونه‌ی اولیه برنامه‌ی شبکه اجتماعی شرکتی می‌باشد. با بررسی نیازمندی‌های مطرح شده اینطور برداشت شد که این برنامه دارای ویژگی‌های سایر برنامه‌ها در این زمینه مثل اینستاگرام (از لحاظ اجتماعی، پروفایلی و فید)، تلگرام (از لحاظ ارتباط مستقیم کاربرها) و اسلک (از لحاظ محیط کاری) و توییتر (لحاظ تجربه نوشتاری و متون بلند) می‌باشد.

امکانات شبکه اجتماعی شرکتی (Collabra)

1. فید

در صفحه فید، آخرین پست‌های گذاشته شده کاربرانی که دنبال می‌شوند نمایش داده می‌شود. این شامل متن، تصویر، ویدیو و نظرسنجی جدید که در نمایه کاربرانی که کاربر دنبال میکند می‌باشد.

1. پیامرسان

لیست تمام گروه‌ها و انجمن‌های عضو شده و چت‌های دونفره در این قسمت نمایش داده خواهد شد و کاربر با کلیک بر روی آنها به صفحه مربوطه منتقل می‌شود.

1. نمایه

این صفحه شامل اطلاعات پروفایل کاربر بوده که توسط سایر کاربران قابل مشاهده بوده و با کلیک بر روی حساب کاربر در سایر بخش‌های برنامه نمایش داده میشود. شامل نام‌کاربری، نام واقعی، تصویر نمایه، و سایر اطلاعات ثبت نامی می‌شود. در این صفحه که در آن لیستی از تمام پست‌ها، تصاویر و ویدیوهایی که توسط کاربر در شبکه‌اجتماعی اضافه شده است را مشاهده کند. تعداد و لیست دنبال‌کنندگان، امکان دنبال‌کردن یا پیام دادن مستقیم به کاربر نیز فراهم است.

1. صفحه گفت‌و‌گو

کاربران می‌توانند در این صفحه با همدیگر گفت‌وگو کرده و محتوای جدیدی را باهم به اشتراک بگذارند.

1. ساخت و ویرایش گروه

ایجاد گروه جدید با انتخاب نام و تصویر و افزودن اعضا و همچنین ویرایش اطلاعات گروه ممکن است.

1. مدیریت اعضا

امکان افزودن و مدیریت اعضا و مدیران گروه فراهم شده.

1. انجمن‌ها

کاربران میتوانند جزو انجمن‌ها نیز باشند. انجمن مانند یک ابر گروه است که داری لیستی از تاپیک‌ها (موضوعات) است که هر کدام مشابه یک گروه چت عمل می‌کند. به طور ساده، در صفحه انجمن باید نام انجمن، توضیحات و لیستی از تاپیک‌ها نمایش داده شود که کاربر با کلیک بر روی هر تاپیک به چت متناظر با آن منتقل خواهد شد.

1. ساخت و ویرایش انجمن

ایجاد انجمن جدید با انتخاب نام و تصویر و اعضا و تاپیک‌ها باید ممکن بوده و همچنین امکان ویرایش اطلاعات انجمن نیز وجود دارد.

# نحوه راه‌اندازی پروژه در GitHub

در ابتدا یک repository در اکانت شخصی ساخته شد به دلیل اینکه در اکانت گروهی و organization محدودیت‌هایی وجود داشت، اتاق گفتگو یا discussion ساخته شد برای گفتگو‌های تیمی و categories برای اعلام رای‌گیری و سوال و پاسخ در موضوعات مختلف، در پروژه هر iteration معدل یک sprint است، با مهلت یک هفته‌ای برای هر task یک iteration، یک scope (یعنی چقدر اندازه و حجم دارد) ، همچنین لیبل اهمیت در نظر گرفته شده و هر تسک قابلیت assign کردن به اعضا دارد. در بخش team capacity بررسی می‌شود به هر عضو تعداد زیادی وظیفه تعلق نگیرد و اهمیت کار هر عضو با توجه به taskها قابل مشاهده و بررسی است. در بخش RoadMap ساختار Iterationها و taskهای آن‌ها قابل مشاهده است و در بخش My Item ، وظایف assign شده هر عضو برای آن نمایش داده می‌شود. فایل‌های فیگما و MarkDown در گیت‌هاب بصورت مرتب BackUp گرفته شده تا در صورت بروز مشکل از آن استفاده کرد.

# ساختار گروه

ساختار کار گروه بدین صورت هست که در روز قبل از ابتدای هر اسپرینت، در گوگل میت برگزار می‌شود. در این جلسه هر کدام از اعضا بصورت خلاصه کارهای انجام شده در اسپرینت قبلی را توضیح می‌دهند. در ادامه می‌توانند نظر خود را درباره‌ی کارهای انجام شده توسط سایر اعضا بیان کنند. سپس تصمیم‌گیری درباره‌ی اسپرینت بعدی انجام خواهد شد. بدین صورت که کدام یک از نیازمندی‌های باقی مانده باید پیاده‌سازی شوند و کدام یک از نیازمندی‌های ساخته شده نیاز به اصلاحات دارند. در پایان جلسه هم یک جمع‌بندی کوتاه روی مطالب گفت‌وگو شده در جلسه می‌باشد.

# دلایل انتخاب فیگما به عنوان ابزار پروتوتایپ

## 1.تحت وب بودن

از آنجایی که فیگما ابزاری تحت وب است، دسترسی به آن آسان می باشد. این ویژگی باعث می شود که مشکل ناسازگاری در سیستم های مختلف برطرف شود و با استفاده هر کامپیوتری که دارای مرورگر وب است میتوان به فیگما دسترسی پیدا کرد و طراحی واسط کاربری خود پرداخت. علاوه بر این تحت وب بودن این ابراز باعث این میشود که نسخه های به روزتر با سرعت بیشتری در اختیار کاربران قرار گیرد.

## 2. اشتراک گذاری انعطاف پذیر

یکی از قابلیت های کاربردی فیگما اشتراک گذاری آن می باشد، با استفاده از این قابلیت افراد به آسانی میتوانند فایل‌ها و طرح‌های مورد نظر خود را با سایر هم تیمی های خود به اشتراک بگذارند. این اشتراک‌گذاری می‌تواند به صورت استفاده از لینک و یا عضویت در تیم انجام بپذیرد. حتی امکان کار هم‌زمان روی یک فایل که تنها لازمه ی آن داشتن یک حساب کاربری در فیگما می‌باشد. این قابلیت اشتراک گذاری امکان دسترسی در سطوح مختلف را میسر می سازد و افراد میتوانند در سطح های مختلف مانند طراح، بازدیدکننده و یا نظر دهنده به پروژه دسترسی داشته باشند.

## 3. همکاری تیمی

قابلیت RealTime Collabration در فیگما امکان همکاری تیمی بین افراد را بسیار بالا می‌برد و اعضای یک تیم خواهند توانست به صورت همزمان و live روی یک پروژه کار کنند وامکان دیدن اینکه هر فرد در هر لحظه در حال انجام چه کاری است را داشته باشند که این قابلیت باعث می شود که اعضای تیم از هماهنگی بیشتری برخودار شوند. با این کار بر کیفیت پروژه افزوده میشود و هرگونه تغییر و بروز رسانی اعمال شده در دسترس همه افراد تیم قرار میگیرد و به کارایی آن می افزاید.

## 4. دسترسی رایگان

نسخه رایگان فیگما به افراد این امکان را میدهد تا به طیف گسترده ای از اماکانات بدون هیچ هزینه ای دسترسی داشته باشند و بتوانند با استفاده از آنها طرح هایی با کیفیت بالا ایجاد کنند و درگیر موانع مالی نشوند.

## 5. اکوسیستم و جامعه‌کاربری

### داشتن افزونه‌های (Plugin) گوناگون

فیگما دارای یک اکوسیستم پلاگین قدرتمند است که به طراحان اجازه می دهد تا عملکرد این ابزار را گسترش دهند. افزونه هایی برای همه چیز از اتوماسیون طراحی گرفته تا تست دسترسی پذیری وجود دارد.هیچ‌گونه محدودیتی در رابطه با نصب پلاگین‌های متعدد که سبب افزایش ویژگی و امکانات هنگام اجرای پروژه در فیگما می شود وجود ندارد. این ویژگی فیگما را به ابزاری انعطاف‌پذیر و قابل تنظیم تبدیل می‌کند که می‌تواند با نیازهای تیم‌های طراحی مختلف سازگار شود.

### ‌وجود کتابخانه‌های (Library) متعدد

برنامه فیگما دارای کتابخانه‌‌هایی است که طراحان می‌توانند به راحتی از آن‌ها استفاده کنند. کتابخانه‌های فیگما به صورت بسیار ساده طراحی شده‌‌اند و مدیریت آسانی دارند.

### چند مورد از فواید کتابخانه ها در فیگما:

**کارایی**: با سازماندهی اجزا و دارایی ها در یک کتابخانه، طراحان می توانند به سرعت به آنها دسترسی پیدا کرده و در طرح های خود مجدداً استفاده کنند، بدون اینکه مجبور باشند هر بار آنها را از ابتدا بازسازی کنند.

**همکاری**: کتابخانه‌ها را می‌توان با اعضای تیم به اشتراک گذاشت و کار را برای چندین طراح آسان‌تر می‌کند، بدون اینکه تلاش‌های تکراری یا ایجاد ناسازگاری انجام شود.

**آسودگی**: نفرات بعدی که به دنبال ایجاد ابزار مشابه باشند می‌توانند به سادگی از آن استفاده کنند بدون اینکه چرخ را دوباره اختراع کنند!

## 6. قابلیت Prototyping

این قابلیت یکی از کاربردی ترین قابلیت های فیگما میباشد که به افراد کمک میکند تا طرح‌های خود را به عنوان پیش‌نمایش مشاهده کرده و تغییرات لازم و مورد نیاز را در صورت لزوم پیاده سازی کنند.این قابلیت باعث میشود تا قبل از سرمایه گذاری زمان و منابع برای کدگذاری محصول واقعی، قابلیت استفاده و عملکرد طرح های خود را تأیید کنند. علاوه بر این در جمع آوری بازخورد اولیه کاربران کمک میکند و منجر به سیکل‌های بررسی سریعتر و در نهایت محصول نهایی بهتر میشود. همچنین امکاناتی برای تبدیل فیگما به کد موجود است، که روز به روز در حال بهبودند.

## 7. ‌کامپوننت‌ها (Components)

**سازگاری**: مولفه ها ثبات عناصر طراحی را در صفحه ها و صفحات مختلف تضمین می کنند. با ایجاد یک کامپوننت، می‌توان به راحتی از همان عنصر طراحی در مکان‌های مختلف بدون نگرانی از ناهماهنگی استفاده مجدد کرد. (معادل فلسفی DRY و معادل کلاس در برنامه‌نویسی ‌شی‌گرا)

**کارایی**: کامپوننت ها با این امکان در زمان و تلاش تیم صرفه جویی می کنند و به افراد این امکان را می دهند که یک جزء واحد را به روز کنند و این تغییرات در تمام نمونه های آن جزء در فایل طراحی منعکس شود.

**مقیاس پذیری**: کامپوننت ها مقیاس پذیر هستند، به این معنی که می توان به راحتی اندازه آنها را تغییر داد و بدون تأثیر بر طراحی کلی یا طرح بندی صفحه تنظیم کرد.

**همکاری**: مؤلفه‌ها با ارائه یک کتابخانه مشترک از عناصر طراحی که برای همه افرادی که روی پروژه کار می‌کنند به راحتی قابل دسترسی و استفاده است، همکاری با اعضای تیم را آسان‌تر می‌کنند.

## 8. ذخیره سازی و اشتراک‌گذاری مبتنی بر ابر

فیگما همه طرح ها را در فضای ابری ذخیره می کند که به افرا د تیم کمک می کند تا با اجازه دادن به چندین کاربر برای دسترسی و ویرایش همزمان فایل های طراحی به طور موثرتر و کارآمدتر همکاری کنند.این کار نیاز به ذخیره و اشتراک گذاری مداوم نسخه های به روز فایل ها را از بین می برد، زیرا همه تغییرات به طور خودکار در زمان واقعی همگام‌سازی می شوند. علاوه بر این، فضای ذخیره سازی مبتنی بر ابر فیگما تضمین می کند که همه اعضای تیم بدون در نظر گرفتن مکان یا دستگاه خود، به به روزترین فایل ها دسترسی دارند. این فرآیند طراحی را ساده می کند، ارتباطات را بهبود می بخشد و به حفظ ثبات در پروژه ها کمک می کند.

## 9. تعریف استایل

این ویژگی در فیگما با ارائه یک مخزن متمرکز برای عناصر طراحی قابل استفاده مجدد مانند رنگ‌ها، تایپوگرافی، فاصله، اجزاء و غیره به ما کمک می‌کنند. این امر ثبات را در تمام پروژه‌های طراحی تضمین می‌کند، با اجازه دادن به طراحان برای دسترسی آسان و پیاده‌سازی این عناصر در زمان صرفه‌جویی می‌کند، و همکاری را ارتقا می‌دهد، زیرا اعضای تیم می‌توانند به سیستم طراحی ارجاع دهند و به آن کمک کنند. علاوه بر این، ویژگی‌های سیستم طراحی فیگما ، نمونه‌سازی و تکرار سریع را امکان‌پذیر می‌سازد، فرآیند طراحی را ساده‌تر می‌کند و در نهایت منجر به یک محصول نهایی منسجم‌تر و صیقلی‌تر می‌شود.

## 10. بازخورد و کامنت

**همکاری**: بازخورد و نظر دادن به اعضای تیم اجازه می دهد تا بدون توجه به موقعیت فیزیکی آنها، در زمان واقعی روی طرح ها کار کنند. این امر همکاری را ارتقا می دهد و ارتباط بهتری را بین اعضای تیم امکان پذیر می کند.

**مرحله‌بندی**: با ارائه بازخورد و نظرات در مورد طرح ها، اعضای تیم می توانند پیشرفت ها را پیشنهاد دهند، مسائل را شناسایی کنند و طرح ها را به طور موثرتری تکرار کنند. این به ایجاد محصول نهایی بهتر کمک می کند و اطمینان می دهد که نظرات همه در نظر گرفته می شود.

**شفافیت**: بازخورد و اظهار نظر در فیگما یک بستر شفاف برای اعضای تیم فراهم می کند تا افکار و نظرات خود را در مورد طرح ها به اشتراک بگذارند. این به تقویت ارتباطات باز کمک می‌کند و تضمین می‌کند که در تصمیم‌گیری‌های طراحی، همه در یک صفحه باشند.

## 11. آشنایی اعضای تیم با فیگما

از آنجایی که در درس تحلیل و طراحی افراد تیم با ابزار فیگما کار کردند و آشنایی قبلی با آن دارند ،نیاز به یادگیری کار با ابزار جدید نیست و تمرکز افراد تیم تماما بر روی پروژه قرار میگیرد در نتیجه کیفیت پروژه افزایش میابد.

## 12. سرعت

فیگما دارای عملکردی سریع و کارآمد است که دلیل آن را میتوان نوشته شدن با cpp و wasm دانست.این سرعت به کاربران کمک می کند و به آنها اجازه می دهد ، در پروژه های طراحی خود کارآمدتر و موثرتر کار کنند. با زمان بارگذاری سریع‌تر و عملکرد روان‌تر، می‌توان به سرعت طرح‌ها را تکرار کرد، با اعضای تیم در زمان واقعی همکاری کرد و در نهایت کار با کیفیت بالا را به موقع ارائه کرد. این می تواند منجر به افزایش بهره وری و نتایج بهتر برای پروژه های طراحی اغضای تیم شود.

## مورد اضافه Figjam

**طوفان فکری**: FigJam ابزارهایی را برای طوفان فکری و تولید ایده، مانند یادداشت‌های چسبناک، ابزارهای شکل‌دهی و طراحی، و ایموجی‌ها فراهم می‌کند. این ویژگی‌ها می‌توانند به تیم‌ها کمک کنند تا ایده‌ها را به سرعت و به‌طور مؤثر تولید و تجسم کنند.

**کاوش در طراحی**: FigJam به طراحان اجازه می دهد تا ایده ها و مفاهیم مختلف طراحی را به روشی انعطاف پذیر و تعاملی بررسی کنند. این می تواند به تیم ها کمک کند تا قبل از اینکه به کارهای طراحی دقیق تر در فیگما بروند، طرح ها، سبک ها و عناصر مختلف را آزمایش کنند.

# برخی از دلایل عدم انتخاب دیگر ابزارهای موجود

Balsamiq:

این ابزار تنها به مدت سی روز رایگان است و بعد از امکان استفاده رایگان از آن وجود ندارد.

امکانات این ابزار محدود است و از آنجایی که این نرم‌افزار برای ماکت‌ها و وایرفریم‌ها طراحی شده است، بنابراین ویژگی‌های پیشرفته زیادی در دسترس نیست.

در این پروژه به ابزاری مناسب برای UI design نیاز داریم اما balsamiq بیشتر برای UX draft مناسب است.

moqups:

قابلیت همکاری در این ابزار نسبت به بقیه ابزار ها ضعیف تر میباشد و از آنجایی که اهمیت کار تیمی در این پروژه بالا می باشد انتخاب این ابراز ایده مناسبی نیست.

منحنی یادگیری این ابزار برای افراد مبتدی دارای شیب بالایی است که باعث میشود افراد تیم نسبت به دیگر ابزار های طراحی ، زمان و تلاش بیشتری برای کسب مهارت کافی در استفاده از ویژگی های آن نیاز داشته باشند.

این ابزار عملکرد محدود تری در مقایسه با سایر ابزار دارد و ویژگی های پیشرفته یا گزینه های سفارشی سازی زیادی ارائه نمی دهد که می تواند پیچیدگی و جزئیات مورد نیاز تیم برای پروژه را محدود کند.

invision

یادگیری این ابزار برای افرادی که از قبل آشنایی با طراحی ندارند ،دشوار و پیچیده می باشد.

این ابزار بیشتر بر روی طراحی تمرکز دارد و فاقد ویژگی های همکاری پیشرفته مانند ویرایش بلادرنگ یا ابزارهای ارتباطی یکپارچه است.

این ابزار ممکن است تمام ویژگی‌ها و ابزارهای مورد نیاز برای پروژه‌های طراحی پیچیده را نداشته باشد، که باعث می‌شود کاربران مجبور شوند از چندین ابزار یا پلتفرم برای تکمیل کار خود استفاده کنند.

Axure

این ابزار رایگان نیست و استفاده از آن نیازمند بودجه مناسبی است.

رابط این ابزار پیچیده است که می تواند برای تازه واردان بسیار طاقت فرسا باشد، زیرا ویژگی ها و ابزارهای زیادی وجود دارد که ممکن است بلافاصله قابل درک نباشند.

این ابزار به زمان قابل توجهی برای یادگیری و تسلط نیاز دارد، که برای طراحانی که زمان محدودی دارند انتخاب مناسبی نیست.

Prott

از آنجایی که این ابزار دارای پیچیدگی زیادی میباشد یادگیری آن زمان بر و نیازمند تلاش بیشتری برای افراد می باشد که ممکن است باعث ایجاد مشکل برای طراحی در زمان محدود بشود.

طرح رایگان این ابزار دارای محدودیت هایی در تعداد پروژه ها، کاربران و تعاملات است که در صورت نیاز به قابلیت های گسترده تری برای پروژه های طراحی خود می تواند محدود کننده باشد.

در مقایسه با برخی دیگر از ابزارهای طراحی، Prott می‌تواند نسبتاً گران باشد و برای تیم‌های کوچک هزینه بردار است.

# **لیست برچسبهای انتخاب شده و دلیل انتخاب هر یک از آن‌ها**

ابتدا با توجه به متن پروژه که خواسته شد شامل 3 sprint باشد تصمیم گرفته شد که پروژه شامل 3 sprint 7 روزه باشد. سپس حجم و میزان کار اندازه‌گیری شد که سعی شد مطابق متن پروژه (label) برچسب های مناسب برای هر کدام از کار ها انتخاب شود و به صورت کاملا عادلانه و با همفکری اعضای گروه بین اعضا تقسیم. ضمنا سعی شد تا باتوجه فضای پروژه به کارها ترتیب داده شود.

در پروژه از 5 label برای برچسب‌گذاری اندازه issue ها استفاده شده که عبارت اند از :

1. Tiny
2. Small
3. Medium
4. Giant
5. Khada berese be dadet

در پروژه از 3 labelبرای برچسب‌گذاری اولیت issue ها استفاده شده که عبارت اند از :

1. Critical
2. Improvement
3. Important

Critical

برچسب critical زمانی استفاده می‌شود که یک موضوع‌ موضوع مهمی باشد و در عین حال نقطه

بحرانی برای پروژه باشد. نقطه بحرانی به این معنی که فرایند های دیگر منتظر این فرایند باشند و

یا انجام این فرایند روی یک issue دیگر تاثیرگذار باشد. برای مثال در پروژه سیگما برای طراحی

صفحه dashboard از این برچسب استفاده شد که علت آن این بود که برای نخستین بار منوهای

کناری چپ و راست طراحی شد و در ادامه پروژه در نقاط مختلف پروژه مورد استفاده گردید که از

جمله صفحات group و community مورد استفاده گردید.

Important

برچسب important در پروژه‌ برای نشان دادن اهمیت یک issue یا مسئله مورد بررسی استفاده می‌شود. وقتی یک موضوع یا issue مهم است و نیاز به توجه و اولویت بالا دارد، این لیبل برای آن اختصاص داده می‌شود. این لیبل معمولاً برای جلب توجه تیم و مدیریت به مسئله مورد نظر و همچنین برای تشخیص سریع‌تر مسائل مهم از بین موضوعات دیگر مفید است. انتخاب این لیبل بر اساس ارزش و اثربخشی مسئله بر پروژه و نیازمندی‌های کاربران صورت می‌گیرد.

Improvement

برچسب Improvement در پروژه‌های برای نشان دادن اینکه یک issue یا مسئله مورد نظر مرتبط با بهبود یا بهتر کردن عملکرد، عملکرد، یا کیفیت کلی پروژه استفاده می‌شود. وقتی کاربر یا تیم متوجه مسئله‌ای می‌شود که ارتقاء یافته و یا بهبود یافته می‌تواند کارایی، استفاده‌پذیری، یا سایر جنبه‌های پروژه را افزایش دهد، این لیبل برای آن مسئله اختصاص داده می‌شود. استفاده از این لیبل می‌تواند به تیم کمک کند تا اولویت بخشی و مدیریت بهبودهای موردنیاز را انجام دهند و به طور کلی به توسعه و بهره‌وری پروژه کمک کند.

# Taskها در اسپرینت‌‍‌های پروژه

## اسپرینت 0 :

* Scrum
* Markdown
* ستاپ و عضویت اعضا در فیگما
* ستاپ پروژه در گیت‌هاب
* ستاپ و عضویت فیگ‌جم
* ستاپ بورد تسک‌ها
* Git and Github
* Figma Components
* Figma Style
* انتخاب کتاب‌خانه مورد استفاده در فیگما

## اسپرینت 1

## ساخت صفحه home

## بکاپ پروژه فیگما در گیت در پایان اسپرینت 1

## ساخت صفحه چت نمونه خصوصی و گروه و انجمن

## داکیومنت مارکداون چرا فیگما

## بکاپ پروژه فیگما در گیت در پایان اسپرینت 1

## خلاصه اسپرینت ۱

## ساخت صفحات لاگین/ساین آپ/فراموشی/ادیت مشخصات

## Edit title

## ساخت navbar + statusbar+top bar

## ساخت صفحات ارور مربوط به لاگین و ساین آپ

## اسپرینت 2

## اتمام صفحه زیرساخت نمایه کاربر

## ایجاد صفحه ساخت گروه

## بهبود صفحه فید و به ویژه دکمه‌های پست‌ها

## ایجاد صفحه ویرایش گروه

## ایجاد hamburger-menu

## ایجاد صفحه تاپیک‌های انجمن

## مارکداون راهنمای پروژه

## ساخت صفحه نمایه (پروفایل لیست دنبال کنندگان و...)

## ایجاد پاپ آپ اخطار تعداد عضو گروه

## تغییر رنگ متن در صفحه اطلاعات کاربر و اضافه کردن پروفایل

## داکیومنت مارکداون پروژه

## بررسی عملکرد پروتوتایپ‌ها

## ایجاد پیج درباره‌ما

## حل مشکل دکمه‌های فرعی صفحه‌های اول

## تغییر رنگ و موقعیت دکمه فرعی در صفحه‌های اول

## بهبود پیج نتایج نظرسنجی

## ایجاد صفحه two-factor auth

## بهبود هدر‌ها

## بهبود پاپ‌آپ ثبت‌نام

## تست فلو‌ها

## ساخت صفحه همه چت ها شامل چت های خصوصی ، گروه ها و انجمن ها

## ایجاد پاپ‌آپ نظر سنجی

## نام‌گذاری موارد در فیگما

## تنظیم فلوها

## بهبود ساختار ورینت‌های صفحه اصلی

## حل مشکل استایل بنفش متریال به عنوان دیفالت

## تبدیل لیست آیتم‌ها به دکمه در همه پروژه

# توضیحات پروتوتایپ‌ها

## ورود



## ثبت‌نام

